

Тема урока:

Оживляем строки:

Анализ поэтического произведения и создание анимационного сюжета по его мотивам
(учителя: Веселова Е.Н., учитель русского языка и литературы, Почуева Е.А., учитель информатики)

Аннотация:

Урок сочетает анализ текста, работу с визуальными элементами (облако слов), педагогические и информационные технологии. Это способствует более глубокому постижению идеи стихотворения, совершенствует коммуникативные навыки учеников и их критическое мышление. развивает функциональную грамотность в разрезе внесения информационных технологий в любую область человеческих знаний

Цели урока:

1. Познакомить учеников с особенностями стихотворения: темой, идеей, художественными приемами.
 2. Развивать навыки анализа поэтического текста.
 3. Формировать умение работать в команде, высказывать и аргументировать свое мнение.
 4. Умение создавать анимацию в среде Scratch
-

Оборудование:

- Текст стихотворения.
 - Проектор для демонстрации презентации.
 - Карточки с заданиями для групповой работы: Солнце с лучами для разделения на группы (5 СВЕТ, 5 ПОЭТ, 5 ЛУЧ, 5 СОЛНЦЕ)
 - Таймер (для контроля времени).
 - Компьютеры с установленной средой программирования Scratch и материалами для проекта
 - Облако слов (для каждого) синий А5
 - Текст стихотворения оранжевый А4
 - Рефлексия желтый
-

План урока:

1. Организационный момент (2-3 минуты)

- Приветствие, настрой на работу.

– **ЕН:** Дорогие ребята! Сегодня у нас необычный урок —

Оживляем строки Анализ поэтического произведения и создание анимационного сюжета по его мотивам

Как вы думаете, что мы будем делать?

- мы будем только читать стихи
- анализировать стихи
- оживлять их с помощью современных технологий
- **ЕА** но и оживлять их с помощью современных технологий.

- Для начала, мы предлагаем вам посмотреть на облако слов, возьмите синий лист, прочитайте слова и попробуйте предположить, творчество какого поэта мы будем изучать. Это облако слов станет нашей отправной точкой урока
 - Поэт
 - Революция
 - Маяк
 - КемБыть?
 - Лесенка
 - Солнце
 - Свет
 - Труд
 - Любовь
 - Лошадь
 - Футуризм
 - Творчество
 - Бунт
 - Жара
 - Образ
 - Искусство
 - Стихи
 - Пролетариат
 - Эпатаж
 - Ритм
 - Будущее
 - Энергия
 - Гипербола



– Все верно! Мы познакомимся с творчеством великого поэта Владимира Маяковского и его стихотворением **"Необычайное приключение, бывшее с Владимиром Маяковским летом на даче"**. Это произведение — яркий пример того, как поэзия может быть наполнена не только глубоким смыслом, но и юмором, фантазией.

– ЕА: Этот урок поможет вам не только глубже понять поэзию, но и развить свои творческие и технические навыки. Наша задача не просто понять, о чем это стихотворение, но и "оживить"

его, создав анимационный сюжет в среде **Scratch**. Мы разберем ключевые образы, сюжет и идею стихотворения и оживим их в анимации. Давайте вместе сделаем строки Маяковского яркими, динамичными и запоминающимися!

2. Актуализация знаний (5 минут). Фронтальная работа с учениками и родителями

ЕН: Ребята и УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ, прежде чем мы начнем работать с текстом, давайте погрузимся в мир Владимира Маяковского и вспомним, что мы знаем о нем и его творчестве. Сейчас мы проведем небольшой мозговой штурм.

Задание:

ЕН: По очереди рассмотрим слова, которые есть в облаке слов. Они ассоциируются с именем Маяковского. Это могут быть:

- Жанры, которые он использовал (например, **футуризм**).
- Особенности его стихов (например, **лесенка**).
- Темы, которые он поднимал (например, **революция, любовь, труд**).
- Образы, которые часто встречаются в его стихах (например, **солнце, город, поэт**).

3. Работа с текстом (5 минут)

ЕН Теперь, когда мы создали облако слов и вспомнили ключевые ассоциации, связанные с Маяковским, давайте перейдем к самому стихотворению. Его текст Вы можете найти на оранжевых листах. Сегодня мы будем читать и анализировать "**Необычайное приключение, бывшее с Владимиром Маяковским летом на даче**".

Просмотр видео. **Слушание и первичное восприятие стихотворения**

4. Анализ стихотворения (10 минут)

• Групповая работа:

- Класс и родители делятся на 4 группы. Каждая группа получает задание:
- Учитель заранее готовит карточки с "лучами солнца" (например, желтые полосы бумаги). На каждой карточке написано слово, связанное с темой стихотворения: **свет, поэт, лучи, солнце**.

1 Группа «Свет» Тема и идея: О чем это стихотворение? Какова его основная мысль?

2 Группа «Лучи» Образы: Опишите образы поэта и солнца. Как они **взаимодействуют?** **Художественные приемы:** Гиперболы, метафоры, сравнения.

3 Группа «Поэт» Какими средствами можно было бы визуализировать данное стихотворение?

4 Группа «Солнце» Какие моменты из стихотворения можно "оживить" в анимации?

Группы отвечают на вопросы после обсуждения. Когда 3 и 4 группа отвечает, на доске фиксируются ответы

- Поэт (спрайт Devin)
- Солнце спрайт Sun
- Два фона Окно и Стол с самоваром

- На фоне можно добавить звуки природы (пение птиц, шум ветра).

ЕА: Я предлагаю закрепить знакомство с этим стихотворением созданием анимации в среде визуального программирования Scratch. Переходим к программированию.

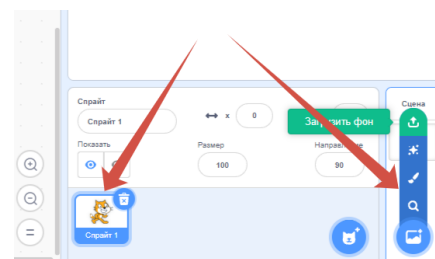
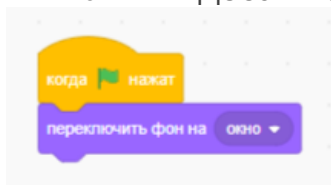
5. Закрепление (15 минут)

Создание анимации в scratch по мотивам Стихотворения

- Поэт (спрайт Devin)
- Солнце спрайт Sun
- Два фона Окно и Стол
- На фоне можно добавить звуки природы (пение птиц, шум ветра).

Технология выполнения работы

- Открываем SCRATCH.
- Загружаем файл с фоном «Окно» (фон нужно загрузить)
- Добавляем для этого фона скрипт



- Аналогично загружаем файл с фоном «Чаепитие»
- Убираем «спрайт» кота.
- Заходим в библиотеку «спрайтов» и выбираем спрайт Devin

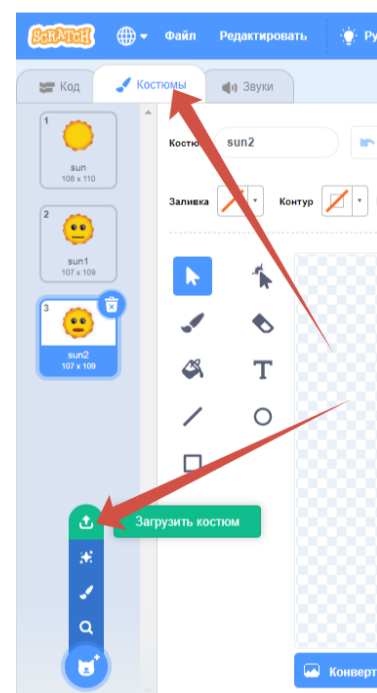
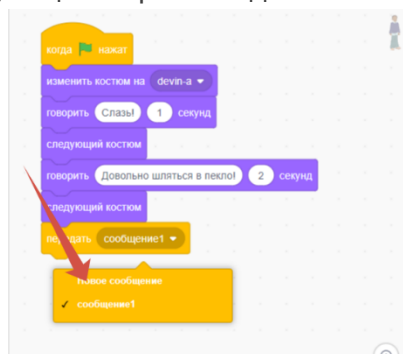
- Заходим в библиотеку «спрайтов» и выбираем спрайт Sun

○ Заходим во вкладку костюмы и загружаем костюмы Sun1 и Sun2. Костюмы можно создать самостоятельно с помощью встроенного графического редактора, но для экономии времени воспользуемся заранее подготовленными.

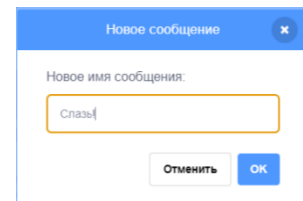
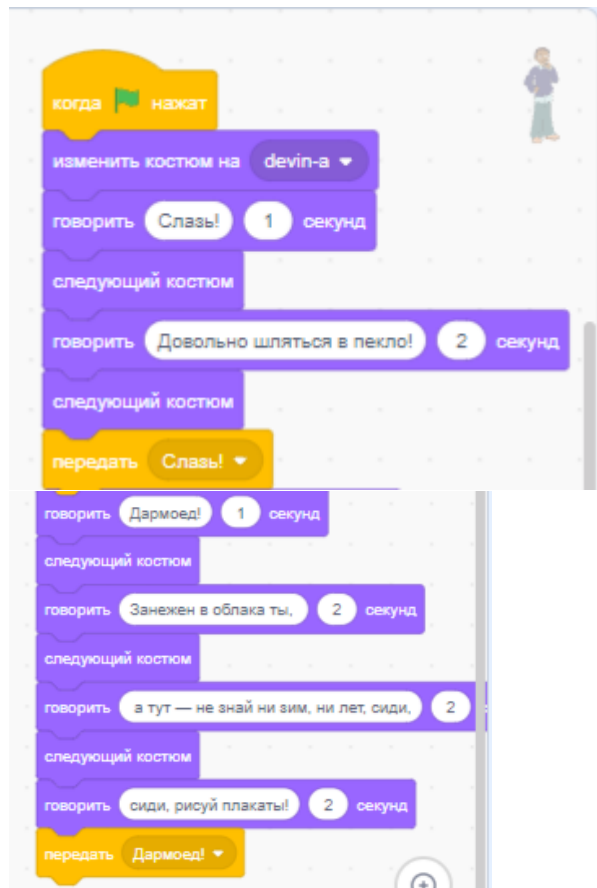
- Удаляем костюм Sun
- Сцена начинается с размышлений вслух поэта, поэтому начинаем диалог с программирования поэта.
- Собираем для Devin следующий скрипт. В данном скрипте

предусмотрим смену костюмов, чтобы диалог был более реалистичным

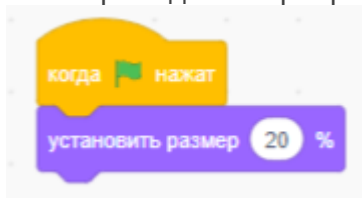
- Для удобства в папке ПОЭТ И СОЛНЦЕ на рабочем столе есть текст диалога героев. Вы можете добавлять сообщения используя технологию copy paste



- Передадим солнцу НОВОЕ СООБЩЕНИЕ «Слазь!»
- Аналогично продолжим

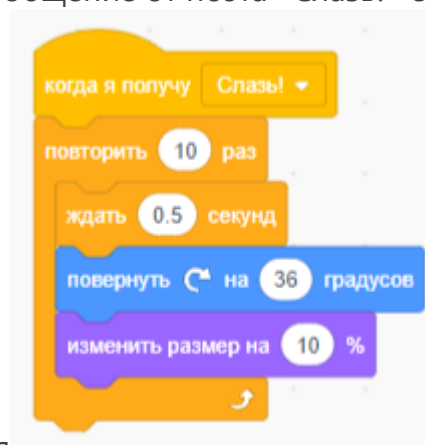


- Переходим к программированию Солнца: В начале ролика Солнце невелико,



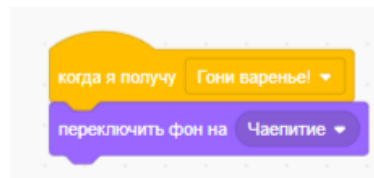
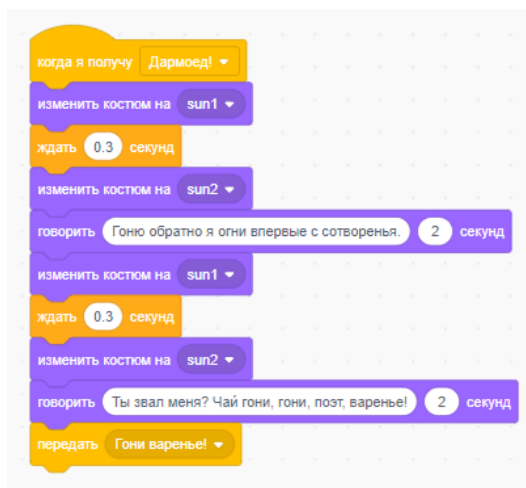
поэтому,

- Когда оно получит сообщение от поэта «Слазь!» его размеры увеличатся, что

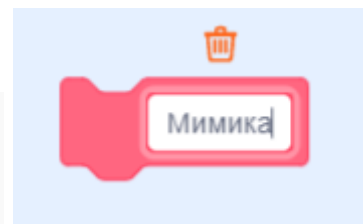
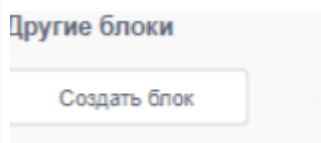
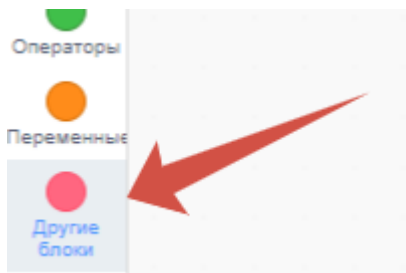


создаст впечатление приближения

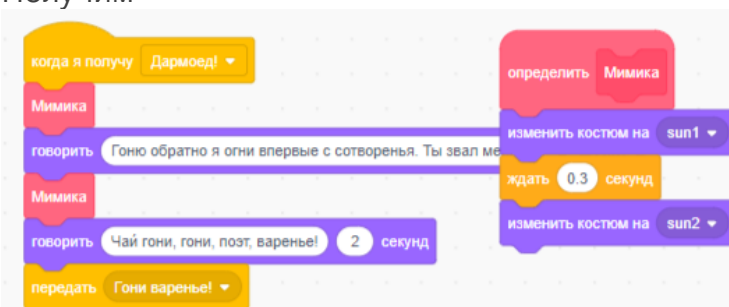
- Собираем скрипт для солнца в ответ на сообщение поэта «Дармод», в котором, добавим смену костюмов для обеспечения более реалистичной мимики солнышка



- Для смены фона в это момент добавим
- Заметим, что солнышко достаточно часто меняет костюмы, создадим процедуру, которую будем использовать в репликах



- Получим



- Добавим Ответ Поэта
- Наш проект готов

ЕА: Давайте посмотрим, что у нас получилось. Мы видим анимацию по мотивам стихотворения "Необычайное приключение, бывшее с Владимиром Маяковским летом на даче", в которой два персонажа разговаривают облаками, дома вы можете воспользоваться блоком "Текст в речь" и добавить звук, получив ролик, как на экране

Демонстрация Проекта «Поэт и солнце». После урока Вы можете сохранить свои проекты на флешкарты.

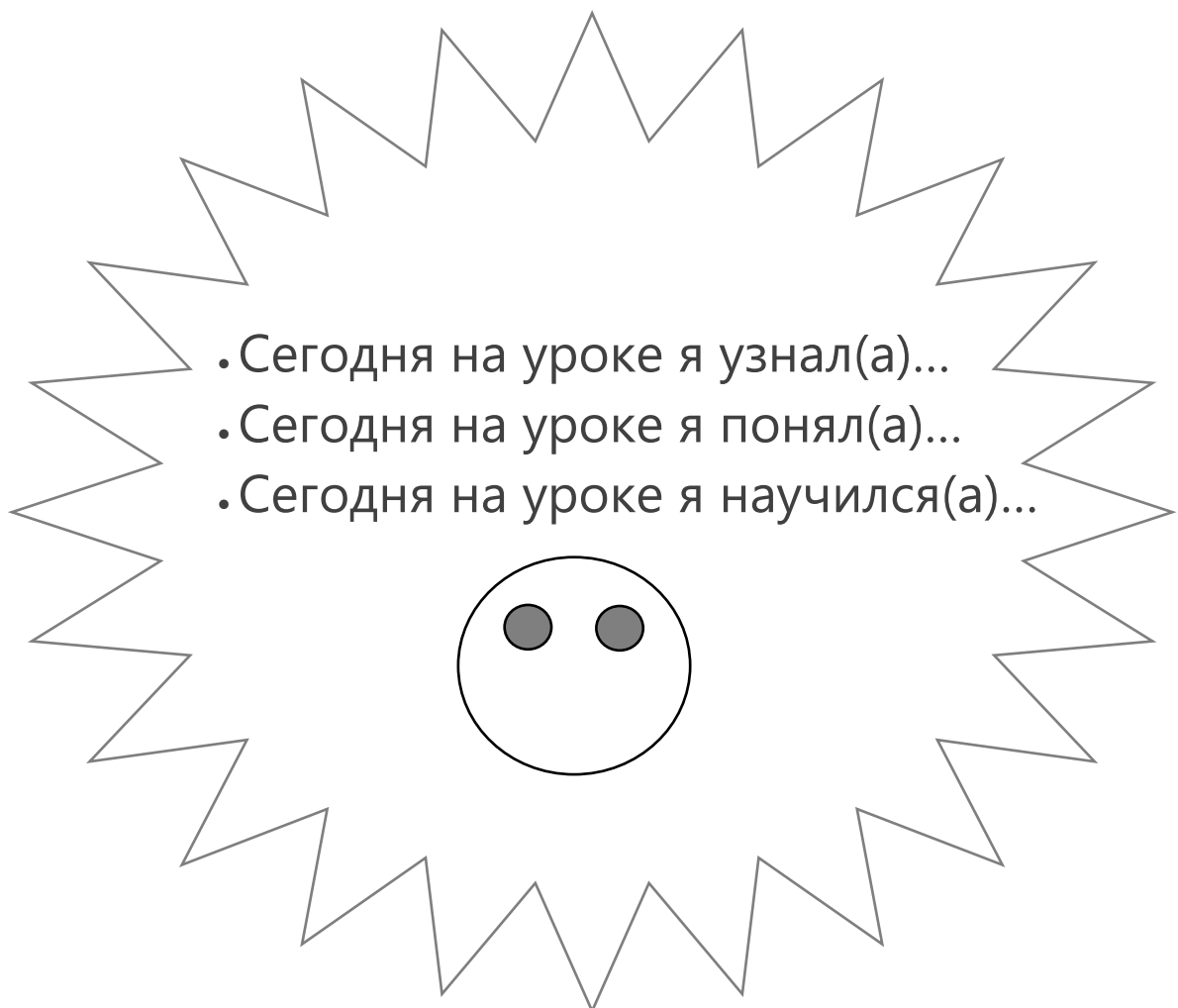
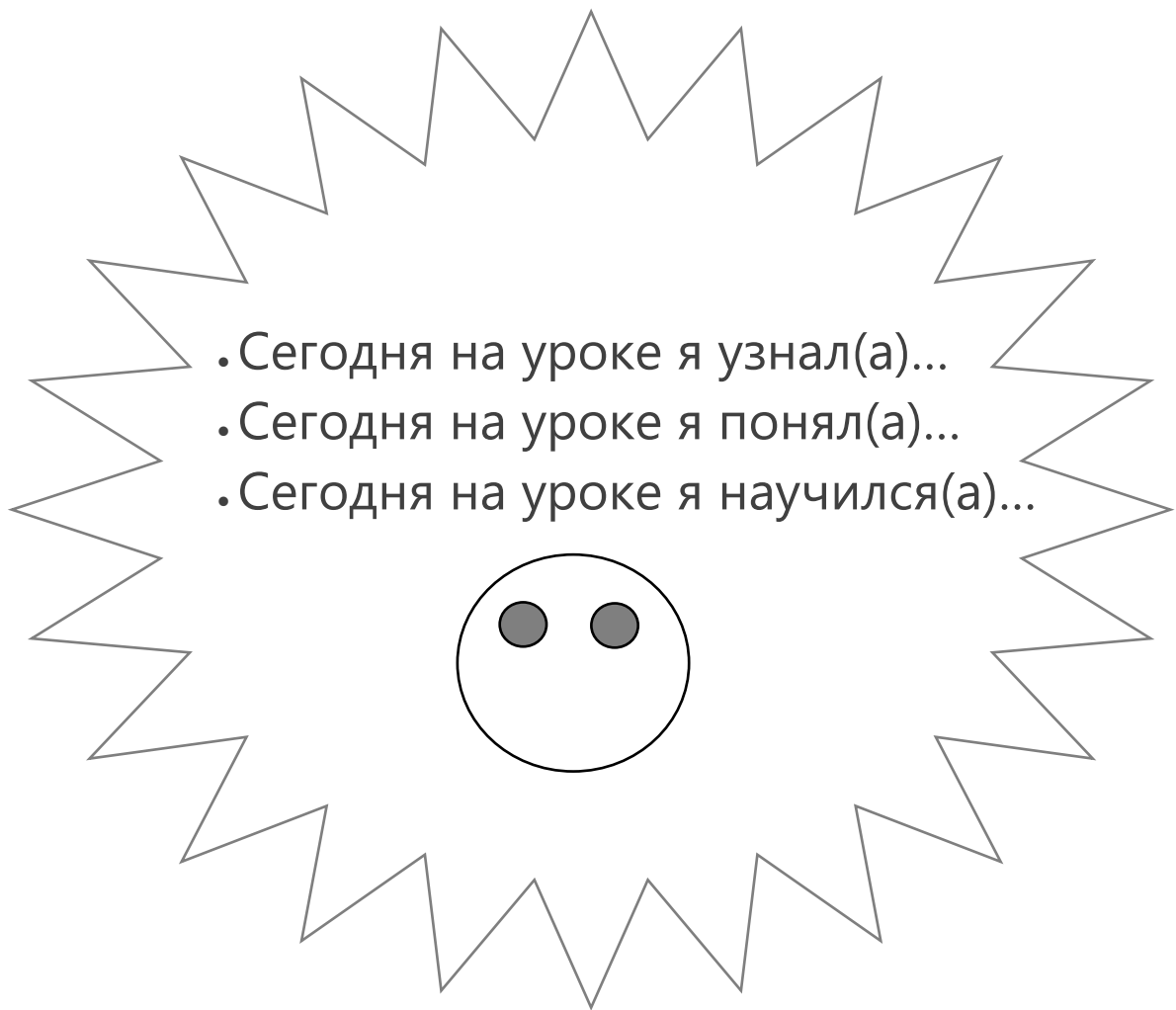
• Итоговый вопрос:

• ЕН. Ребята, каждый урок – это маленький шаг к большому успеху. Это урок был очень необычным, нам хотелось бы, что он у Вас остался в памяти предлагаем Вам закончить несколько фраз, связанных с уроком. Возьмите, пожалуйста, желтый лист, закончите фразы и поставьте ваши эмоции.

- Учитель предлагает ученикам закончить фразу:
 - Сегодня на уроке я узнал(а)...
 - Сегодня на уроке я понял(а)...
 - Сегодня на уроке я научился(а)...
-

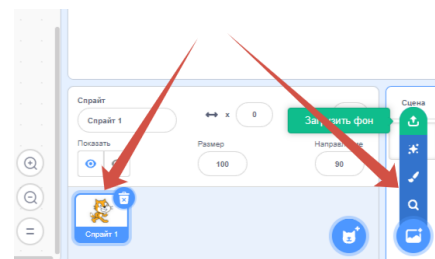
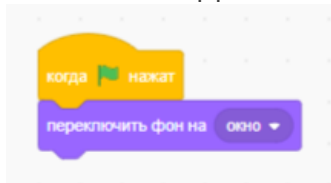
Домашнее задание:

1. По желанию выучить отрывок из стихотворения наизусть
 2. Добавить в анимационный проект звуки и дополнительные реплики
-



Технология выполнения работы

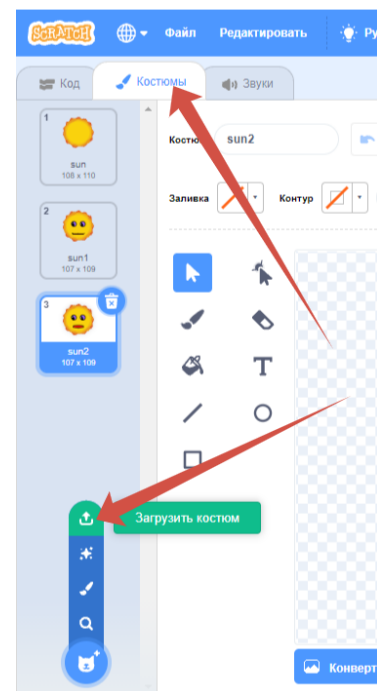
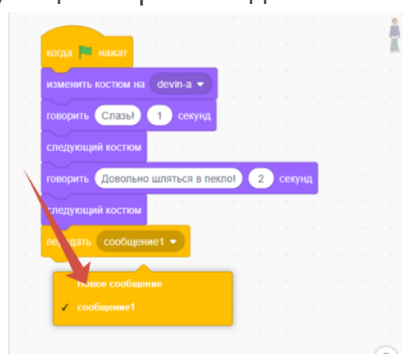
- Открываем SCRATCH.
- Загружаем файл с фоном «Окно» (фон нужно загрузить)
- Добавляем для этого фона скрипт



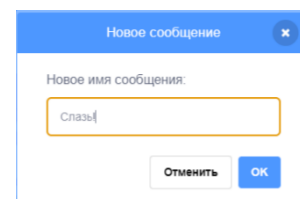
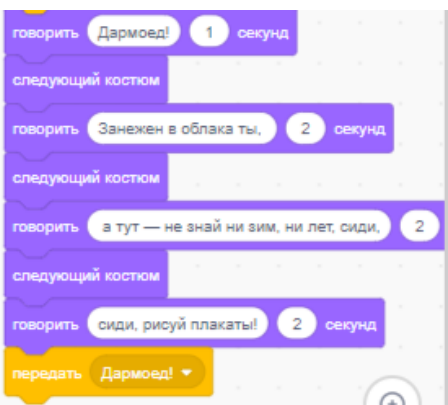
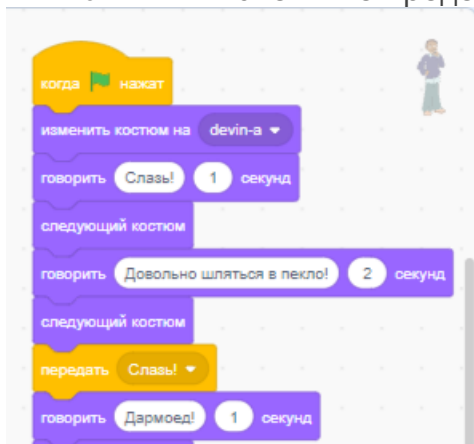
- Аналогично загружаем файл с фоном «Чаепитие»
- Убираем «спрайт» кота.
- Заходим в библиотеку «спрайтов» и выбираем спрайт Devin
- Заходим в библиотеку «спрайтов» и выбираем спрайт Sun
- Заходим во вкладку костюмы и загружаем костюмы Sun1 и Sun2. Костюмы можно создать самостоятельно с помощью встроенного графического редактора, но для экономии времени воспользуемся заранее подготовленными.
- Удаляем костюм Sun
- Сцена начинается с размышлений вслух поэта, поэтому начинаем диалог с программирования поэта.
- Собираем для Devin следующий скрипт. В данном скрипте

предусмотрим смену костюмов, чтобы диалог был более реалистичным

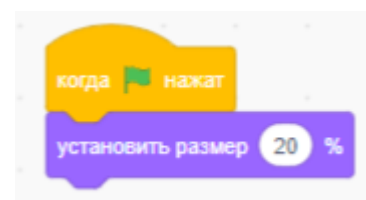
○ Для удобства в папке ПОЭТ И СОЛНЦЕ на рабочем столе есть текст диалога героев. Вы можете добавлять сообщения используя технологию copy/paste



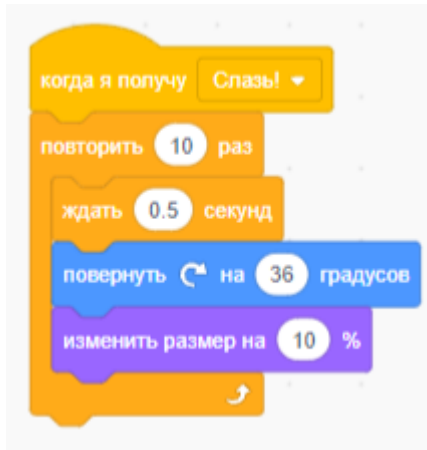
- Передадим солнцу НОВОЕ СООБЩЕНИЕ «Слазы!»
- Аналогично продолжим



-
- Переходим к программированию Солнца: В начале ролика Солнце невелико, поэтому,

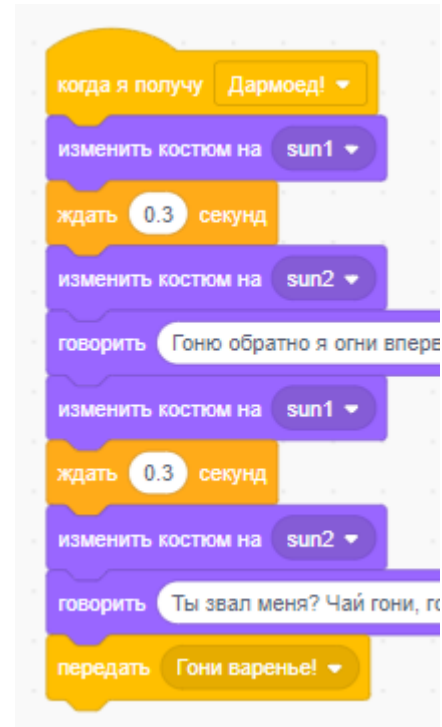
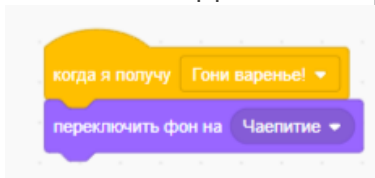


- Когда оно получит сообщение от поэта «Слазь!» его размеры увеличатся, что создаст впечатление приближения

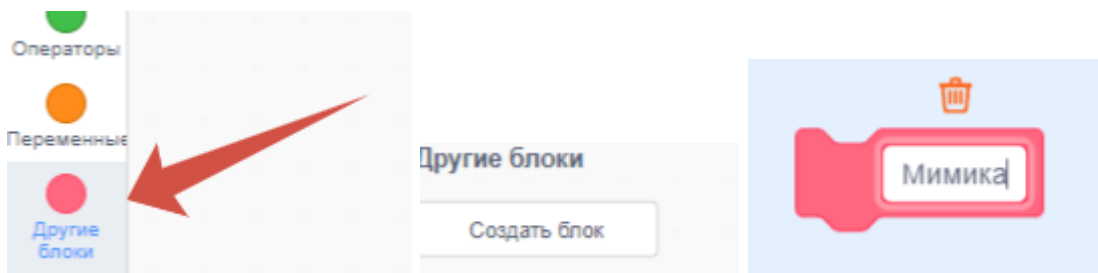


- Собираем скрипт для солнца в ответ на сообщение поэта «Дармоед», в котором, добавим смену костюмов для обеспечения более реалистичной мимики солнышка

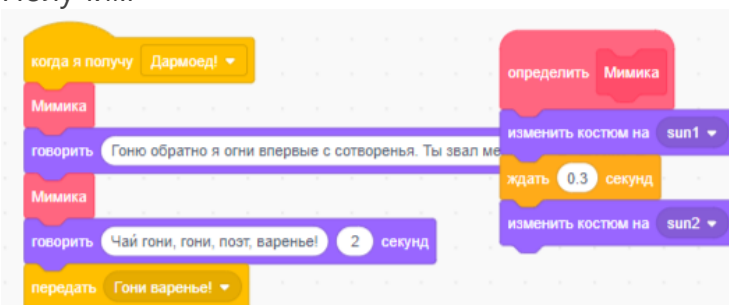
- Для смены фона в этот момент добавим




- Заметим, что солнышко достаточно часто меняет костюмы, создадим процедуру МИМИКА, которую будем использовать в репликах

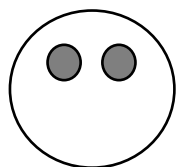



- Получим



-

- 
- Сегодня на уроке я узнал(а)...
 - Сегодня на уроке я понял(а)...
 - Сегодня на уроке я научился(а)...



- 
- Сегодня на уроке я узнал(а)...
 - Сегодня на уроке я понял(а)...
 - Сегодня на уроке я научился(а)...

